INTERPOL

Interpol est un jeu de stratégie pour 2 joueurs.
Le jeu met en scène deux espions et deux policiers contrôlés par chacun des joueurs .

Enfichez la cartouche dans le logement prévu à cet effet.
Appuyez sur [△] puis [0] pour lancer le jeu.

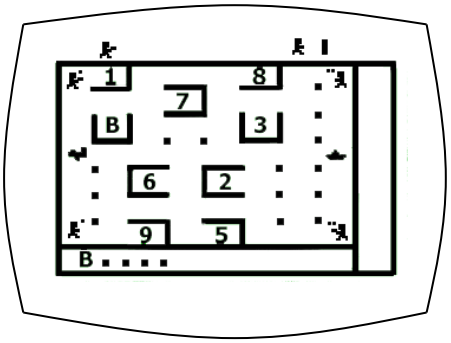
Principe du jeu :

Dans un premier temps, le joueur espion choisit le temps de réflexion et d'action qu'il s'octroie par tour de jeu (de 5 à 60 secondes). Ensuite, c'est au tour du joueur policier de choisir son temps. Les temps peuvent être équivalents ou différents pour donner un handicap à l'un des joueurs. Pour choisir le temps désiré, utiliser les touches numériques du clavier. Si aucun temps n'est entré au bout de 5 secondes, ou si le joueur presse [ENT] sans entrer de valeur, l'ordinateur octroie automatiquement 60 secondes au joueur.

L'étape suivante permet de déterminer qui des deux joueurs va jouer le rôle de l'espion. Le joueur qui appuie sur le bouton de son manche a balai joue le rôle de l'espion, l'autre joueur jouant alors le rôle du policier. Si aucun des joueurs ne presse le bouton de son manche à balai, le jeu se met en mode démonstration.

Le jeu commence.

Un labyrinthe symbolisant une ville s'affiche. On distingue l'aéroport et le port symbolisés respectivement par un avion et un bateau. Il s'agit là des deux moyens de fuite dont l'espion dispose. Chacun des joueurs peut diriger deux personnages de son camp (Policiers 1 et 2, Espions 1 et 2). Les espions sont rouges et ne portent pas d'arme tandis que les policiers sont bleus et portent un revolver.



Ecran de jeu principal

: Policier 1 (bleu)
: Policier 2 (bleu)
: Espion 1 (rouge)
: Espion 2 (rouge)

: Port
: Aéroport
: Bâtiment

Au début de la partie, les espions disposent des informations secrètes dérobées à l'insu des autorités. Leur but est de fuir le pays avec ces informations. Les policier ont, eux , pour objectif d'empêcher la fuite des espions par les airs ou par la mer.

L'aéroport et le port sont bloqués par la police. Les individus sont autorisés à utiliser ces moyens de transport que sont le bateau et l'avion uniquement sur présentation d'un code déterminé à chaque début de partie par les policiers. Les éléments constitutifs de ce code sont disséminés dans des bâtiments de la ville. Les bâtiments sont symbolisés par 3 murs et une entrée. En début de partie, le joueur policier détermine un code en 5 lettres. Ce code doit être un nom commun au singulier ou au pluriel. Une fois le code déterminé, il doit disséminer les lettres de ce code dans les différents bâtiments de la ville. Pour cela, il commence par entrer la première lettre de son mot puis le chiffre du bâtiment dans lequel il veut placer cette lettre. Le joueur policier doit placer les lettres de manière à rendre aussi ardue que possible la tâche consistant, pour les espions, à retrouver les lettres. Le joueur policier dispose ainsi de 9 possibilités (bâtiments) pour placer les 5 lettres de son mot. Il peut, à tout moment changer de code en appuyant sur [EFF]. Cette étape doit se faire à l'insu du joueur espion qui ne doit pas regarder l'écran.

Quand le code est entré, une musique se fait entendre indiquant au joueur espion qu'il peut entrer en scène. Il dispose, à partir de ce moment, de 5 à 60 secondes (selon le choix effectué en début de partie) pour se déplacer. Dans un premier temps, le joueur espion doit choisir lequel de ses deux espions il veut contrôler en pressant [1] ou [2] . L'espion contrôlé devient alors invisible car il agit en toute discrétion. Le joueur espion peut alors

déplacer son personnage horizontalement OU verticalement autant qu'il le veut pendant le temps imparti. Un petit bâtonnet à côté de l'espion situé en haut a droite de l'écran indique le nombre de cases de déplacement car ni le joueur espion ni le joueur policier ne voient l'espion contrôlé. Ils peuvent seulement « imaginer » sa position au vu des déplacements. Le joueur espion peut ainsi tromper le joueur policier en effectuant des allez retours sans que le policier ne s'en aperçoive et rendant plus difficile sa tâche de localisation. Le joueur espion passe la main au joueur policier au bout de 5 à 60 secondes ou lorsqu'il appuie sur le bouton de son manche à balai. C'est alors au tour du joueur policier de sélectionner lequel de ses policiers il veut contrôler en appuyant sur (1) ou (2). Comme l'espion, le policier sélectionné opère à couvert et devient invisible. Il peut se déplacer soit horizontalement soit verticalement, les déplacements étant symbolisés par le bâtonnet à côté du policier situé en haut a gauche de l'écran.

Lorsque l'un des joueurs arrive dans une case face à un mur, un signal sonore se fait entendre. Ce signal est une indication pour le joueur contrôlant son personnage invisible qui lui confirme sa position mais c'est aussi une indication pour le joueur adverse.

<u>But du joueur Espion :</u>

Le joueur espion a pour but de trouver les lettres du code composé par le joueur policier avant de se diriger soit vers l'aéroport, soit vers le port pour prendre la fuite. En entrant dans un bâtiment, l'espion fait soit apparaître la lettre qui y a été dissimulée soit apparaître un -- si aucune lettre ne s'y trouve. Dans les deux cas, la position de cet espion est alors connue mais l'espion peut , dans le même tour, quitter le bâtiment pour s'immobiliser sur une autre case. Si le joueur espion passe la main sur une case où se trouve un policier, il est arrêté. Par contre, s'il ne s'immobilise pas sur cette case, il n'est pas capturé.
L'un ou l'autre des espions peut se rendre à l'aéroport ou au port pour fuir. Quand il s'immobilise sur une de ces cases et appuie sur le bouton de son manche à balai, il lui est demandé le code. S'il est correct (correction possible avec (EFF)), le joueur espion gagne. Si le code est faux, l'espion est arrêté. Le joueur espion peut tenter sa chance même s'il n'a pas toutes les lettres du code. Le joueur espion dispose de deux chances (deux espions) pour mener à bien sa mission.

<u>But du joueur Policier :</u>

Le joueur policier a pour objectif d'arrêter les deux espions. Pour cela, il doit s'immobiliser sur une case où se trouve un espion ou faire en sorte que les espions passent la main alors qu'ils se trouve sur une case occupée par un policier. L'espion peut être visible ou invisible s'il s'agit de celui actuellement contrôlé par le joueur espion. Si le joueur policier estime s'être déplacé sur une case où se trouve un espion, en appuyant sur le bouton de son manche à balai, il le capture. Si aucun espion ne se trouve sur cette case, il passe simplement la main au joueur espion.

Le joueur non sélectionné redevient visible (espion ou policier).

Si un joueur espion est capturé, le deuxième espion reste la dernière chance pour le joueur espion de mener a bien sa mission.

Chacun des joueurs doit ainsi mettre en œuvre des stratégies de déplacement pour tromper l'ennemi. L'espion doit emprunter les chemins les plus improbables pour se rendre d'un bâtiment à l'autre ou au contraire bluffer et aller droit au but quand le joueur policier ne s'y attend pas. Le joueur policier doit tenter de localiser les espions et tendre des embuscades en se plaçant sur le parcours estimé de l'espion, par exemple à un changement de direction sur lequel le joueur espion passera la main et se fera ainsi capturer.

Les joueurs espions ne peuvent pas être capturés sur leur case de départ qui est considérée comme un repère secret. Pour se réfugier, les joueurs espions peuvent venir s'y placer.

<u>Fins du jeu</u>

Le jeu se termine par :

- La victoire des espions si un des espions a réussi à prendre soit l'avion, soit le bateau pour fuir

- La victoire des policiers si les deux espions sont capturés.

Après l'un ou l'autre des épilogues, le jeu reprend.